

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
INTERIOR KONGKALIKONG DINE & COFFEE HOUSE
YOGYAKARTA



PERACANGAN

Oleh :

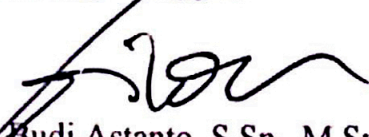
EDWIN SUHAB

NIM: 1511981023

PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul : **PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR KONGKALIKONG DINE & COFFEE HOUSE YOGYAKARTA** diajukan oleh Edwin Suhab, NIM 1511981023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal 13 Juli 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 2005501 1 001 / NIDN 0029017304

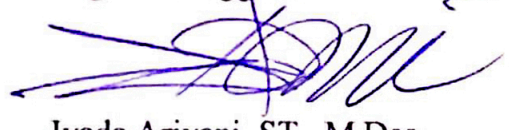
Pembimbing II/Anggota



Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP: 002 1 200604 19790407 / NIDN
0007047904

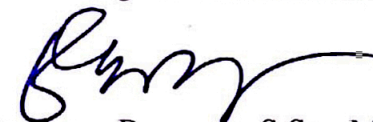
Cognate/Anggota



Ivada Ariyani, ST., M.Des.

NIP: 19760514 200501 2 001 / NIDN
0014057604

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A

NIP: 197308302005011001 / NIDN
0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN
0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP: 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua orang tua saya, Suyoto Mirkam dan Habibah serta kakak saya Zahrotul Aniqo yang selalu memberikan do'a, dorongan mental dan material.
4. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasihat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Ibu Yuyu Rubiyanti, M.Sn. selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan doanya.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Yth. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Teman-teman terdekat penulis, Parkiran Interior, Kantin Klub, IMDI, Gilbrania, Bang Ipul, Batari, Dhamar, Lina, Adhi, Fajar, Bayu, Denys, Bara, Rudy, Yakub, Rana, Arin dll.
11. Teman-teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Sakomah, Indis, Gradasi, Konco Kndunk, Guratan, Dimensi, Poros, Skala.
12. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
13. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 20 Juli 2020

Penulis,

Edwin Suhab

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Juli 2020

Edwin Suhab

NIM 1511981023

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR

KONGKALIKONG DINE & COFFEE HOUSE

YOGYAKARTA

Edwin Suhab

Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRAK

Kongkalikong Dine & Coffee House Yogyakarta merupakan lembaga non pemerintah yang bergerak dibidang restoran dan kafe sebagai wadah pelaku industri kuliner yang ada di kota Yogyakarta, Salah seorang pemilik kafe *Kongkalikong Dine & Coffee House* ini menginginkan suasana baru yang menarik perhatian dan dapat mendukung kenyamanan pengunjung serta aktivitas secara baik sebagai kafe, dengan pembagian zoning antar ruang yang tetap tidak menghilangkan sistem Open Space didalam *Kongkalikong Dine & Coffee House*. Sejalan dengan keinginan sang pemilik yang menginginkan konsep yang menarik, perancang mencoba mengulik dan mendalami kata kongkalikong yang berkonteks pada tindak kriminal dan pelanggaran, sehingga terciptalah konsep “jail” pada perancangan kafe *Kongkalikong Dine & Coffee House* Yogyakarta ini, dengan tujuan memunculkan suasana yang menarik dan artistik sebagai cerminan visual dari nama café sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman yang baru ketika berkunjung ke tempat ini. dan secara tidak sengaja juga konsep ini mampu merespon lingkungan yang mana kafe ini berlokasi tepat di seberang lapas wirogunan yang merupakan lapas kelas IIA Yogyakarta. Dengan pemilihan gaya tropical industrial sebagai bentuk respon dari iklim lingkungan dan penambahan fasilitas-fasilitas yang diharap dapat mengoptimalkan kegiatan yang berlangsung di *Kongkalikong Dine & Coffee House* secara maksimal, sehingga mampu meningkatkan minat kunjung masyarakat dan menjadi salah satu destinasi kafe di kota Yogyakarta yang layak untuk di kunjungi.

Kata kunci : *Kongkalikong Dine & Coffee House, Jail, tropical industrial*

INTERIOR PLANNING AND DESIGN
KONGKALIKONG DINE & COFFEE HOUSE
YOGYAKARTA

Edwin Suhab

Faculty of Fine Arts, Yogyakarta Indonesian Art Institute

ABSTRACT

Kongkalikong Dine & Coffee House Yogyakarta is a non-governmental organization engaged in restaurants and cafes as a place for culinary industry players in the city of Yogyakarta. One of the owners of Kongkalikong Dine & Coffee House cafe wants a new atmosphere that attracts attention and can support the comfort of visitors and activities well as a cafe, with the division of zoning between spaces that still does not eliminate the Open Space system in Kongkalikong Dine & Coffee House. In line with the wishes of the owner who wants an interesting concept, the designer tries to explore and explore the word conspiracy that has a context in criminal acts and violations, so that the concept of "jail" is created in the design of Kongkalikong Dine & Coffee House Yogyakarta cafe, with the aim of creating an interesting atmosphere and artistic as a visual reflection of the name of the café so that visitors can experience a new experience when visiting this place. and this concept is also unintentionally able to respond to the environment where the cafe is located directly opposite the prison wirogunan class IIA prison in Yogyakarta. With the choice of tropical industrial style as a form of response to the climate of confusion and the addition of facilities that are expected to optimize the activities that take place at Kongkalikong Dine & Coffee House to the maximum, so as to be able to increase the interest in visiting the community and become one of the destinations of cafes in the city of Yogyakarta that deserves visited.

Keywords: Kongkalikong Dine & Coffee House, Jail, tropical industrial

DAFTAR ISI

Proposal Tugas Akhir	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	3
a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah	3
b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain	5
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain	6
BAB II	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Umum	7
2. Tinjauan Khusus	8
B. Program Desain	9
1. Tujuan Desain	9
2. Fokus/Sasaran Desain	9
3. Data	9
a. Deskripsi umum	9
b. Data Non Fisik.....	12
c. Data Fisik.....	13
d. Literatur.....	17
1. Sirkulasi Ruang	21
2. Standarisasi Furniture	22
e. Daftar Kebutuhan	25
BAB III	27
PERMASALAHAN DESAIN	27
A. Pernyataan Masalah	27
B. Identifikasi Permasalahan Ruang	27
C. Ide Solusi Desain	28
BAB IV	32
KONSEP PERANCANGAN	32

A. ALTERNATIF DESAIN	32
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN	69
C. HASIL DESAIN	70
BAB V	88
PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	88
Daftar Pustaka	89
LAMPIRAN.....	90
A. Surat Izin Survey	90
B. Hasil Survey Lapangan	91
C. Presentasi Desain	95
D. Gambar Kerja	102

DAFTAR TABEL

Gambar 1 1. Proses Desain	3
Gambar 2 1. Logo Kongkalikong Dine & Coffee House	10
Gambar 2 2. Lokasi Kongkalikong Dine & Coffee House	11
Gambar 2 3. Struktur Organisasi	11
Gambar 2 4. Interior suasana Kongkalikong Dine & Coffee House	12
Gambar 2 5. Layout Denah Kongkalikong Dine & Coffee House	13
Gambar 2 6. Layout Denah Homestay lantai 2 Kongkalikong Dine & Coffee House	14
Gambar 2 7. Entrance Kongkalikong Dine & Coffee House.....	15
Gambar 2 8. Bagian depan Kongkalikong Dine & Coffee House	15
Gambar 2 9. Bagian belakang Kongkalikong Dine & Coffee House	16
Gambar 2 10. Bagian belakang Kongkalikong Dine & Coffee House	16
Gambar 2 11. Jarak Bersih Sirkulasi.....	21
Gambar 2 12. Pedoman Ukur Meja Bundar.....	23
Gambar 2 13. Pedoman Ukur Meja Empat Sisi	23
Gambar 2 14. Ukuran dan macam penataan kursi	24
Gambar 3 1. Brain storming.....	29
Gambar 3 2. Sketsa ideas i.....	30
Gambar 3 3. Tropical furniture	31
Gambar 3 4. Industrial	31
Gambar 4 1. Suasana ruang	32
Gambar 4 2. Red tone	33
Gambar 4 3. Cream tone	34
Gambar 4 4. Green tone	35
Gambar 4 5. Furnitue custom.....	36
Gambar 4 6. Moodboard material	37
Gambar 4 7. Moodboard lantai	38
Gambar 4 8. Moodboard dinding.....	39

Gambar 4 9. Moodboard plafon.....	40
Gambar 4 10. Moodboard Sign system.....	41
Gambar 4 11. Moodboard mural.....	42
Gambar 4 12. Moodboard tegel	43
Gambar 4 13. Vegetasi.....	44
Gambar 4 14. Referensi desain	45
Gambar 4 15. Diagram matrik	46
Gambar 4 16. Buble plan	47
Gambar 4 17. zoning.....	48
Gambar 4 18. Alternatif layout (lantai 1).....	49
Gambar 4 19. Alternatif layout (lantai 2).....	50
Gambar 4 20. Alternatif rencana lantai (lantai 1)	51
Gambar 4 21. Alternatif rencana lantai (lantai 2)	52
Gambar 4 22. Alternatif rencana plafon (lantai 1).....	53
Gambar 4 23. Alternatif rencana plafon (lantai 2).....	54
Gambar 4 24. Alternatif furniture custom 1.....	55
Gambar 4 25. Alternatif furniture custom 2.....	56
Gambar 4 26. Alternatif furniture custom 3.....	57
Gambar 4 27. Referensi pencahayaan.....	60
Gambar 4 28. AC Split.....	67
Gambar 4 29. Hasil desain area 1	70
Gambar 4 30. Hasil desain area 1	71
Gambar 4 31. Hasil desain area 1	71
Gambar 4 32. Hasil desain area 1	72
Gambar 4 33. Hasil desain area outdoor.....	72
Gambar 4 34. Hasil desain area outdoor.....	73
Gambar 4 35. Hasil desain area outdoor.....	73
Gambar 4 36. Hasil desain area 2	74
Gambar 4 37. Hasil desain area 2	74
Gambar 4 38. Hasil desain area 2	75
Gambar 4 39. Hasil desain area 2	75
Gambar 4 40. Hasil desain area 2	76
Gambar 4 41. Hasil desain area 3	76
Gambar 4 42. Hasil desain area 3	77

Gambar 4 43. Hasil desain area 3	77
Gambar 4 44. Hasil desain area 3	78
Gambar 4 45. Hasil desain area 3	78
Gambar 4 46. Hasil desain toilet.....	79
Gambar 4 47. Hasil desain musholla	79
Gambar 4 48. Hasil desain dapur.....	80
Gambar 4 49. Hasil desain dapur.....	80
Gambar 4 50. Hasil denah layout lantai 1	81
Gambar 4 51. Hasil denah layout lantai 2.....	82
Gambar 4 52. Custom Furniture 1	83
Gambar 4 53. Custom Furniture 2	83
Gambar 4 54. Custom Furniture 3	84
Gambar 4 55. Custom Furniture 4	84
Gambar 4 56. Custom Furniture 5	85
Gambar 4 57. Custom Furniture 6	85
Gambar 4 58. ustom Furniture 7	86
Gambar 4 59. Elemen Dekoratif 1	86
Gambar 4 60. Elemen Dekoratif 2	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1 1. Daftar kebutuhan.....	26
Tabel 4 1. Daftar Equipment.....	59
Tabel 4 2. Daftar kebutuhan lampu.....	61
Tabel 4 3. Daftar equioment	62
Tabel 4 4. Penghitungan lampu	66
Tabel 4 5. Evaluasi pemilihan desain	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Semakin maraknya usaha bisnis yang berkembang dari tahun ke tahun, dapat mengakibatkan suatu perusahaan yang ingin tetap bertahan untuk menjalankan usahanya harus lebih cermat dalam mengambil keputusan strategi guna mengikuti segala perubahan yang terjadi. Beberapa unsur penting yang berkaitan dan berpengaruh pada keberhasilan suatu usaha adalah kualitas pelayanan dan kepuasan pelanggan. Dari kedua unsur tersebut dapat membentuk suatu loyalitas pelanggan yang merupakan tujuan utama dari para pelaku usaha bisnis.

Berkembangnya usaha kuliner berdampak pada meningkatnya mobilitas masyarakat, khususnya pada kegiatan sehari-hari. Termasuk dalam memenuhi kebutuhan pangan mulai dari minuman dan makanan, karena masyarakat modern lebih memilih hal yang bersifat praktis, Restoran dan kafe adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua pelanggannya untuk makan maupun minum. Selain bertujuan bisnis atau mencari untung, Restoran dan kafe juga berusaha membuat puas para tamu dan hal ini merupakan tujuan operasi restoran yang utama. (Tarigan,2013)

Sebuah *cafe* dengan interior yang menarik akan membuat konsumen tertarik untuk datang dan melakukan aktivitas, dengan sajian menu dan suasana yang berkualitas membuat konsumen ingin datang untuk menikmatinya.

Kongkalikong Dine & Coffee House adalah sebuah kafe bernuansa *vintage* dengan target market kelas menengah dari usia muda hingga usia tua. restoran dan café yang berada di Jl. Taman Siswa No.17, Wirogunan, Mergangsan, Kota Yogyakarta ini, Café ini menawarkan menu-menu eropa dan local yang hampir asing di dengar oleh telinga masyarakat modern saat ini, mulai dari menu berat hingga menu ringan. Café ini memiliki tua bekas dari bangunan kantor pada zaman dahulu yang belum ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya, bangunan ini di pindah tangan dari kakak beradik dan di alih fungsikan menjadi restoran dan café. Sempat bernama Warung Rindu sebelum akhirnya pada tahun 2012 berganti nama menjadi Kongkalikong Dine & Coffee House, café ini akan menambahkan kapasitas area dengan memaksimalkan ruang kosong pada lantai 2

Berdasarkan latar belakang tersebut, perencanaan dan perancangan Kongkalikong Dine and Coffee House perlu dilaksanakan untuk memberikan kontribusi bagi tahap redesain interior serta mendukung terwujudnya suasana kafe yang menarik dengan menonjolkan karakteristik sebuah nama bangunan.

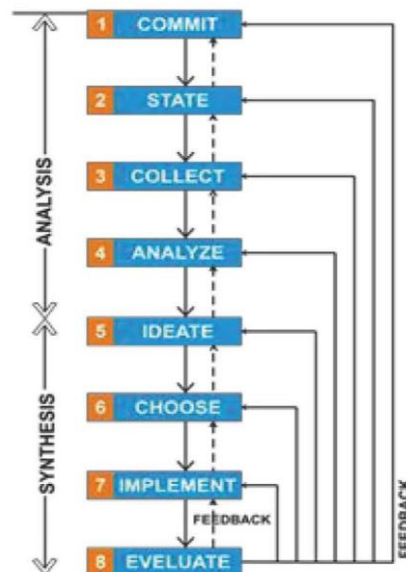
B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode perancangan yang digunakan ialah metode yang dipopulerkan oleh Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama yaitu analisis, pada tahap ini masalah diidentifikasi, didefinisikan, ditelaah, diteliti dan dianalisis. Pada tahap ini, desainer menghasilkan sebuah proposal ide mengenai langkah-langkah pemecahan masalah. Tahap kedua, yaitu sintesis, pada tahap ini desainer mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan solusi desain yang kemudian diterapkan. Pada perancangan interior Gedung pengkajian Islam Islamic Center ini menggunakan pola pikir dengan dua tahap yakni analisa yang merupakan tahap programming dan sintesa yang merupakan tahap designing. Tahap pertama programming, merupakan proses menganalisa dimana desainer mengumpulkan segala data lapangan seperti data fisik, non-fisik, literatur serta berbagai data lainnya yang mendukung. Kemudian setelah mendapatkan data-data, masuk pada tahap designing, pada tahap ini mulai muncul ide-ide mengenai solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya. Beberapa alternatif tersebut kemudian dipilih sebagai solusi desain yang paling baik dan sesuai. Dalam pola pikir perancangan Proses Desain ini, tahapan yang dikerjakan adalah sebagai berikut :

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah terkumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep
- f. *Choose* adalah memilih alternative yang paling optimal dari ide-ide yang ada
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung

- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan apakah sudah memecahkan masalah atau belum



Gambar 1 1. Proses Desain

(Sumber: Kilmer, 1992)

2. Metode Desain

Metode desain yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

- a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Commit (Accept the Problem), Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima “masalah” yang ada. Langkah yang dapat dilakukan untuk dapat menerima permasalahan:

1. *Prioritization*. Dengan membuat time schedule, priority list.
2. *Personal Value Analogies*. Cara untuk membuat “permasalahan” menjadi lebih “bernilai” misalnya dengan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang unik dan kreatif.

State (Define the Problem), Menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Tahap menetapkan permasalahan bisaanya dipengaruhi oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi-asumsi yang ada. Beberapa pertanyaan yang menjadi kunci untuk menggambarkan permasalahan:

“Apa yang sebenarnya menjadi masalah?”

“Apa yang harus saya coba untuk selesaikan?”

“Apakah solusi saya benar-benar dapat menyelesaikan masalah?”

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah:

1. *Checklist*. Memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
2. *Perception List*. Opini pengguna dan pendapat dari sudut pandang “non-ahli” mengenai permasalahan yang ada.
3. *Visual Diagrams*. Membantu desainer untuk memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang di dapat. Visual diagram dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek (fisik, sosial, psikologi, ekonomi).

Collect (Gather the Facts). Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survey. Langkahlangkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi:

1. Interviews pengguna ruang (pengelola dan pengunjung).
2. Survey pengguna.
3. Mencari referensi dari proyek yang serupa.

Analyze. Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisa masalah:

1. *Conceptual Sketches*
2. *Matrix*

3. Categorization

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Ideate. Tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ideide/alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Proses pencarian ide memiliki 2 tahap:

a. *Drawing Phase*. Mencakup gambar diagram, plan, sketch yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa bubble diagram yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada. Langkah yang dilakukan adalah menggunakan metode perencanaan ruang yang digunakan oleh Mark Karlen.

b. *Concept Statement*. Tahap dimana insprasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan aestetik. Langkah yang dilakukan adalah dengan membuat sketsa-sketsa ide dan experiment bentuk berupa prototype sederhana yang telah disesuaikan dengan referensi.

Choose (Select the Best Option). Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memilih dan menetapkan altenatif terbaik:

1. *Personal Judgement*. Cara yang paling banyak digunakan oleh desainer dengan membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan. Pada proses memutuskan pilihan ini, desainer memilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan diskusi dengan ahli.
2. *Comparative Analysis*. Meskipun metode personal judgement efektif, pembuatan keputusan dapat ditingkatkan dengan membandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dari yang lain.

Implement (Take Action). Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, rendering, dan presentasi.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik:

1. Final design drawings. Berupa denah, tampak, potongan, dan detail-detail. Harus dibuat skalatis dan menggambarkan seluruh ruang dan objek.
2. Budgets. Permasalahan biaya harus dipertimbangkan oleh desainer untuk menghindari over cost dalam sebuah proyek. Desainer harus membuat estimasi biaya proyek.
3. Construction drawings. Gambar kerja skalatis yang berupa detail-detail khusus dalam sebuah project.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluate. Proses review dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi.

Feedback. Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.